

ANKH

BOHOVÉ EGYPTA



PRAVIDLA HRY



OBSAH

PŘEHLED	2
ÚVOD	3
HERNÍ SOUČÁSTI	4
ZÁKLADNÍ KONCEPT	7
Sousední.....	8
Figury.....	8
Monumenty.....	8
Centrální deska.....	9
Deska boha.....	10
Zbožnost.....	11
Bojové karty.....	11
PŘÍPRAVA	12
VÍTĚZSTVÍ VE HŘE	13
PRŮBĚH HRY	13
AKCE	14
Pohyb figur.....	15
Vyvolání figury.....	16
Získání stoupeců.....	17
Odemknutí schopností Ankh.....	18
Ovládání strážců.....	18
UDÁLOSTI	19
Ovládnutí monumentu.....	20
Velbloudí karavana.....	21
Konflikt.....	22
Dominance.....	22
Boj.....	23
Spojení bohů.....	25
Průběh hry za spojeného boha.....	26
Zapomenutí bohové.....	27
KARTY A SCHOPNOSTI	28
Schopnosti Ankh.....	28
Bojové karty.....	29
Bohové Egypta.....	30
Strážci lidstva.....	31
AUTOŘI	31
PŘEHLED PRAVIDEL	32



PŘEHLED

Ankh: Bohové Egypta je kompetitivní hra pro 2-5 hráčů zasazená do starověkého mytického Egypta do období přechodu mezi polyteizmem a monoteizmem.

Každý hráč se ujímá role starověkého egyptského boha, jehož snahou je získat dostatek **zbožnosti**, aby se stal jediným bohem Egypta. Zbožnost hráči získávají za **monumenty** vystavěné na jejich počest a za konflikty svedené s ostatními bohy kvůli dominanci nad říší. K tomu bude potřeba shromáždit **stoupece**, obětovat je při stavbě monumentů nebo rozšiřování svých **schopností Ankh**.

S postupujícím časem však mohou být monumenty přiřazeny k jiným bohům, do konfliktů vstoupí mytičtí **Strážci**, oblasti Egypta protnou velbloudí karavany a dokonce může dojít i ke **spojení** dvou bohů do nové božské bytosti. Na konci však povstane pouze jediný (nebo dokonce žádný) opravdový egyptský bůh!

DIGITÁLNÍ OBSAH

**ZÍSKÁTE
ZDE!**



CMON.COM/Q/ANK001/R

Úvod

Na starověkých březích mocného Nilu sílí prosperující lid. Živen jeho požehnanými vodami. Stejně jako vzkvétá lid, vzkvétá i jeho božstvo. Lidé staví monumenty, činí oběti a uctívají své bohy. Od bohů se jim za to dostávají znalosti, nástroje a bohatství. Některým bohům se však vede lépe než ostatním.



Ti, kteří se těší neutuchající oddanosti, sílí, a jejich moc i vliv roste. Z pouhého rozmaru pak mohou mávnutím ruky měnit svět. Naopak ti, jejichž jména již dále nezdobí ústa lidí, pomalu chřadnou, jejich krok kolísá a moc pomalu mizí. Do zemí okolo Nilu přichází změna. Se změnou jde ruku v ruce válka.

Mezi bohy nikdy nepanovalo bratrství a teď, když je ohrožena jejich samotná podstata, ti nejmocnější z Egypta sebrali síly, vedou své stoupence a pochodují do války.

Na konci, až usadí se prach a zaschne krev, až vítr přejde ve vlahý vánek, jeden z bohů triumfálně povstane do nové éry monoteizmu. Kdo to bude?

HERNÍ SOUČÁSTI



1x Bůh Anubis



6x válečník Anuba



1x Bůh Amun



6x válečník Amuna



1x Bůh Osiris



6x válečník Osira



1x Bohyně Isis



6x válečník Isis



1x Bůh Ra



6x válečník Ra



10x velký podstavec (pro každého boha 2)



10x malý podstavec (pro každého boha 2)



2x Sfinga



3x Mumie



2x Obří štír



2x Apep



3x Satet



3x Kočičí mumie



30x velbloud



1 hrací plán



1 deska zbožnosti



1 centrální deska



5 desek bohů



5 desek spojení bohů



5 přehledových karet



35 bojových karet (pro každého boha 7)



6 přehledových karet strážců



75 žetonů Ankh
(15 pro každého boha)



5 plastových žetonů Ankh
(jeden pro každého boha)



70 žetonů
stoupců



1 plastový
žeton událostí



4 ukazatele akcí



10 žetonů pyramid



10 žetonů chrámů



10 žetonů
obelisků



4 plastové stojánky
ukazatelů akcí



2 žetony
měst



8 žetonů pořadí
konfliktů



1 žeton
Amuna



3 sluneční
žetony



1 žeton
nerozhodného boje



3 žetony podsvětí



Kniha
scénářů



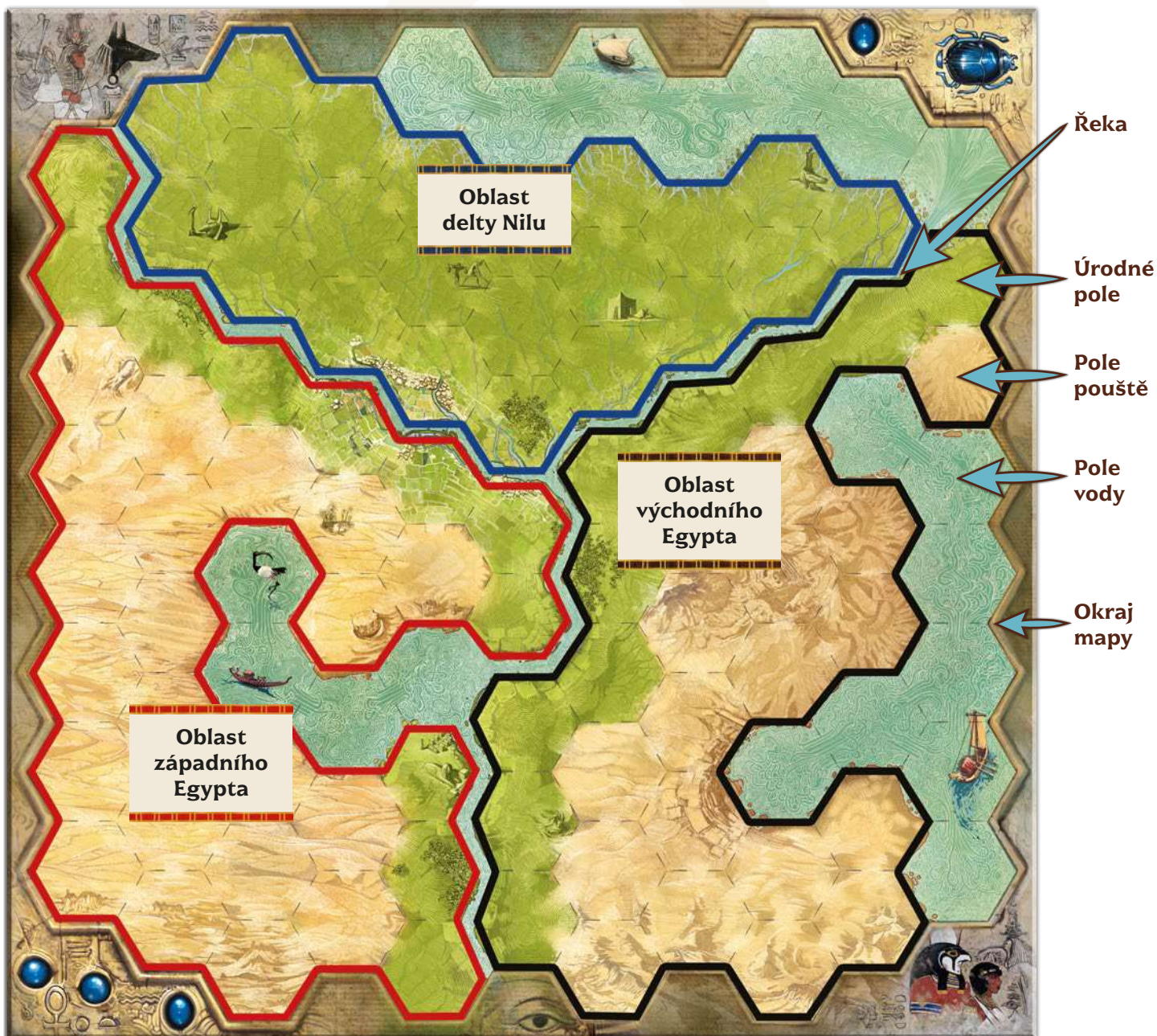
Pravidla hry

ZÁKLADNÍ KONCEPT

HRACÍ PLÁN

Na plánu hry *Ankh: Bohové egypta* je vyobrazen starověký Egypt, místo, kde mocná řeka Nil rozděljuje zem na tři samostatné **oblasti**: deltu Nilu, východní Egypt a západní Egypt. V rámci přípravy některých scénářů a stejně tak v důsledku herních událostí může dojít k umístění **velbloudích karavan**, které tyto oblasti dále rozdělí na dvě či více menších oblastí. To může zásadní měrou ovlivnit poměr sil jednotlivých bohů.

Každá oblast na hracím plánu je tvořena šestiúhelníkovými **poli**, která jsou buď **úrodná** (zelená), nebo **pouště** (žlutá). Každé pole může být buď prázdné, nebo v jednom okamžiku obsazené právě 1 **figurou** nebo **monumentem**. Modrá pole jsou **voda** a za běžných podmínek nemohou být obsazena. Pole vody se počítají za součást všech oblastí, se kterými sousedí, a považují se za sousední vůči všem polím, která je obklopují. V průběhu hry bude v jednotlivých oblastech docházet ke **konfliktům**, jak se budou bozi snažit stát se jediným egyptským bohem.



SOUSEDNÍ

Figury a monumenty se považují navzájem za **sousední**, pokud obsazují pole, která mají společnou stranu, **a obě jsou ve stejné oblasti**. Pole oddělená řekou nebo velbloudem **sousední nejsou**. To platí ve VŠECH případech, kdy je použit výraz **sousední**.



Příklad: Válečník sousedí s pyramidou, ale **ne** s Obřím štírem, který je v jiné oblasti.

FIGURY

Každý egyptský bůh je představován velkou figurou a doprovází jej vlastní jednotka válečníků. V průběhu hry hráči mohou rovněž ovládnout mytické bytosti nazývané Strážci. Když figury nepoužíváte, umístěte je do zásoby vedle své desky boha.

Každá figura má základní sílu 1, schopnosti některých Strážců, bohů nebo Ankh však mohou tuto hodnotu zvýšit.



Bozi: Egyptští bohové jsou mocné nesmrtelné bytosti. Každý má jedinečnou schopnost. **BOZI NEMOHOU BÝT NIKDY ZABITI!** I v okamžiku, kdy herní efekt uvádí, že všechny figury jsou zabity, neplatí to pro figury bohů.



Válečníci: Každý bůh má osobní armádu šesti válečníků, kteří pro něj bojují a kontrolují strategická místa.



Strážci: Existuje mnoho legendárních stvoření a nižších božstev, která slouží libovolnému bohu, který prokáže dostatečnou moc. Každý Strážce má jedinečnou schopnost a dále poskytuje sílu v boji. Hráči mohou získat moc nad těmito Strážci odemykáním schopností Ankh (viz strana 18).



Velbloudí karavany se používají k rozdělení hracího plánu na dílčí oblasti. Je důležité si uvědomit, že přestože jsou velbloudi představováni plastovými figurkami, **nejsou** pro potřeby pravidel hry považováni za figury. Neovládá je žádný hráč.

MONUMENTY

Egyptští bohové čerpají sílu z monumentů a ovládání monumentů bohům přináší více stoupců, kteří jsou klíčoví pro další zvyšování jejich sil. Existují 3 typy monumentů: Obelisky, chrámy a pyramidy. Bůh ovládá monument, pokud u něj leží jeden z žetonů Ankh daného boha. Každý monument může být v jednom okamžiku ovládnut pouze jedním bohem. Pokud u monumentu neleží žeton Ankh, jde o monument neutrální.

Obelisk



Pyramida



Chrámy



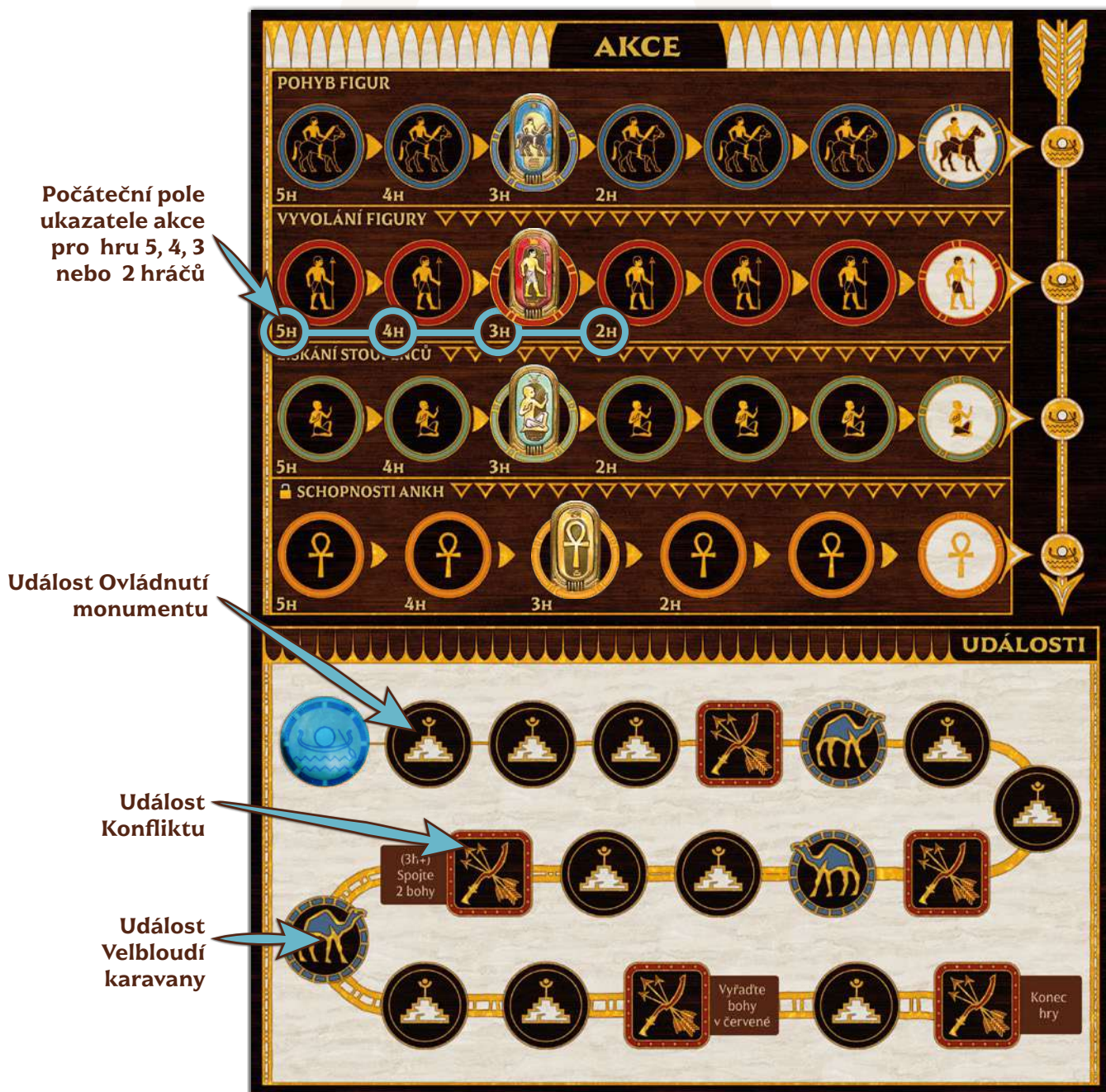
Hráči své žetony Ankh používají k označení monumentů, které ovládají.

CENTRÁLNÍ DESKA

V průběhu hry se hráči střídají v provádění **akcí**, díky kterým pohybují svými figurami po hracím plánu, ovládají klíčová území, vyvolávají válečníky a Strážce do boje proti svým soupeřům, získávají nové stoupence a odemykají nové schopnosti Ankh. V horní části centrální desky jsou uvedeny 4 možné akce, každá jako samostatná **stupnice akce** se svým ukazatelem akce. Pokaždé, když hráč provede akci, posuňte příslušný ukazatel akce na stupnici o jedno pole vpravo. Akce jsou podrobně vysvětleny na straně 14. Když ukazatel akce dosáhne konce své stupnice, spustí **událost**.

Poznámka: Počáteční pozice každého ukazatele akce závisí na počtu hráčů na začátku hry. Například při hře 3 hráčů připravte všechny ukazatele akce na pole „3“, jak je uvedeno na obrázku níže. Kdykoliv ukazatel akce dosáhne konce své stupnice akce, spustí událost a vrátí se na svou výchozí pozici. **Tip:** Abyste předešli chybám, můžete použít žetony Ankh nehrajícího boha a překrýt jimi místa nejvíce vlevo, která nemají být použita.

Dalším prvkem centrální desky je **stupnice událostí**, která zároveň slouží jako časová osa hry. Když si hráč vybere akci, posuňte žeton událostí po stupnici o jedno pole, což spustí určitou událost. Tyto jsou podrobně popsány na straně 19.



DESKA BOHA

Každý egyptský bůh má svou vlastní desku, na které je popsána jeho božská podstata. Každý bůh má jedinečnou **božskou schopnost**, kterou má k dispozici od začátku hry. V průběhu hry boží získávají nové stoupence, díky kterým mohou odemknout **schopnosti Ankh**, které jim přinášejí

nové možnosti. 12 možných schopností Ankh je rozděleno do třech úrovní, podle kterých jsou na desce boha seskupeny do třech sloupců. Každý bůh může mít v každém sloupci odemčeny až 2 schopnosti Ankh (dvě schopnosti úrovně 1, dvě úrovně 2 a dvě úrovně 3). Odemykání schopností Ankh rovněž může do vašich služeb přilákat legendární Strážce (viz stranu 18).

Odemčená schopnost Ankh

Zamčená schopnost Ankh

SCHOPNOSTI ANKH

<p>VELICÍ Výhra v boji: Vezměte si 3.</p> <p>INSPIRUJÍCÍ Stavba monumentů vás stojí 0.</p> <p>VŠUDYPŘÍTOMNÝ Začátek události Konfliktu: Získáte 1 za každou oblast, ve které máte nějaké figury.</p> <p>UCTIVANÝ Při použití akce získání stoupenců získáte +1.</p>	<p>OSLIVNÝ Pokud ovládáte alespoň 3 monumenty stejného typu, je základní síla vašeho boha 3.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA OBELISKY Začátek boje: Přemístíte libovolný počet svých figur na pole sousedící s vašimi obelisky v dané oblasti.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA CHRÁMY Každý váš chrám, se kterým sousedí vaše figura, poskytuje +2 k síle v příslušné oblasti.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA PYRAMIDY Akce vytvoření figury: Ke každé své pyramidě můžete vytvořit 1 figuru navíc tak, aby s ní sousedila.</p>	<p>VELKOLEPÝ Výhra v boji o 3 nebo více síly: Získáte 3 zbožnosti (místo 1).</p> <p>VELKORYSÝ Poté, co prohráte vyhodnocení boje se dvěma nebo více svými figurami: Získáte 2 zbožnosti.</p> <p>ŠTĚDRÝ Pokud jste v červené části zbožnosti, pokaždé, když získáte zbožnost, získáte 1 navíc.</p> <p>CTIHODNÝ Po každém svém boji můžete obětovat 2 a získat 1 zbožnost.</p>
1	2	3

Božská schopnost

Symbol Strážce

Úroveň schopnosti Ankh

ZBOŽNOST

Zbožnost je měřítkem toho, jak moc je který bůh egyptským lidem uctíván. Aktuální hodnota zbožnosti každého boha je označena žetonem Ankh na desce zbožnosti. Každý bůh hru začíná na nejnižším poli stupnice zbožnosti (prvním červeném poli) a jak postupně získává zbožnost, jeho žeton Ankh putuje po stupnici vzhůru. Když bůh dosáhne nejvyššího pole stupnice zbožnosti, okamžitě vyhrává hru. Na druhou stranu všichni bohové, kterým se nepodaří do konce čtvrtého konfliktu získat dostatek zbožnosti, aby se dostali za červená pole, upadnou v **zapomnění** a budou ze hry vyřazeni.



Pokud se na jednom poli stupnice zbožnosti nachází více žetonů Ankh, položte je na sebe. Pořadí žetonů shora dolů udává, který bůh má více zbožnosti než ostatní, se kterými dané pole sdílí. Žeton navrchu představuje nejvíce zbožnosti, žeton dole představuje nejméně zbožnosti na daném poli. Když žeton Ankh boha postoupí na pole obsazené jiným žetonem, nový žeton vždy položte navrch ostatních žetonů na daném poli.

DŮLEŽITÉ: Pokud by mělo ve stejný okamžik získat či ztratit zbožnost více hráčů, začněte od hráče s nejnižší zbožností a postupně pokračujte až k hráči s nejvyšší zbožností.

BOJOVÉ KARTY



Každý hráč používá svou vlastní sadu sedmi bojových karet. Tyto karty se používají v rámci událostí Konfliktů a poskytují hráčům bonus k jejich bojové síle spolu s dalším speciálním efektem. Hráči si své použité karty neberou automaticky zpět. Zůstávají lícem vzhůru na stole tak, aby je viděli všichni hráči. Volba správné karty ve správném okamžiku je tedy klíčová.



PŘÍPRAVA



- 1 Každý hráč si zvolí jednoho z dostupných mocných egyptských bohů a vezme si následující herní součásti, které k danému bohu patří:
 - ▶ figuru boha
 - ▶ 6 figur válečnicků
 - ▶ desku boha
 - ▶ desku spojenj boha
 - ▶ žetony Ankh
 - ▶ sadu sedmi bojových karet
 - ▶ přehledovou kartu
 - ▶ Pokud si hráč vybral Ra, vezme si 3 sluneční žetony. Pokud si hráč vybral Osira, vezme si 3 žetony podsvětí. Pokud si hráč vybral Amuna, vezme si žeton Amuna.
- 2 Každý hráč začíná s jedním žetonem stoupence. Ostatní žetony stoupců položte stranou do společné zásoby tak, aby na ně všichni hráči dosáhli.

- 3 Každý hráč položí svých šest žetonů Ankh na svou desku boha na pole v dolní řádce pod zamčenými schopnostmi Ankh. Zbylé žetony Ankh si položí stranou a vytvoří z nich osobní zásobu žetonů Ankh.



DŮLEŽITÉ: Počet stoupců není omezen. Pokud by vám došli, můžete použít vhodnou náhradu.

- 4 Náhodně určete začínajícího hráče (nebo vyberte toho, který má nejvíce koček). Ostatní hráči budou následovat po směru hodinových ručiček.
- 5 V opačném pořadí hráčů, tedy počínaje posledním, každý hráč položí svůj umělohmotný žeton Ankh na první pole stupnice zbožnosti. Žeton Ankh prvního hráče tak bude navrchu sloupku. Znamená to, že má nejvíce zbožnosti.
- 6 Umístěte 4 ukazatele akcí na stupnice akcí na centrální desce. Podle počtu hráčů je dejte na odpovídající počáteční pole.
- 7 Umístěte žeton událostí na první pole stupnice událostí.
- 8 Zvolte scénář z knihy scénářů (buď na základě shody všech hráčů, nebo vyberte náhodně). U každého scénáře je uveden možný počet hráčů. Ujistěte se, že zvolený scénář je možné hrát v daném počtu hráčů.
- 9 Rozmístěte monumenty (pyramidy, chrámy a obelisky), žetony pořadí konfliktů a velbloudy na hrací plán tak, jak je uvedeno na obrázku přípravy scénáře (v některých scénářích se velbloudi nepoužívají). Zbylé monumenty, žetony pořadí konfliktů, žeton nerozhodného boje a velbloudy položte stranou do společné zásoby.

Poznámka: Žetony pořadí konfliktů *nenáležejí ke konkrétnímu poli hracího plánu. Vztahují se k celé oblasti.*

- 10 Umístěte své figury a žetony Ankh (k ovládaným monumentům) na hrací plán dle přípravy daného scénáře. První hráč je v přípravě scénáře označen číslem 1, hráč po jeho levici číslem 2 a tak dále.
- 11 Zvolte (buď na základě shody všech hráčů, nebo vyberte náhodně) jednu kartu Strážce úrovně 1, jednu úrovně 2 a jednu úrovně 3 a vyložte je vedle hracího plánu. Poté vedle těchto karet připravte příslušné figury Strážců dle počtu hráčů:
 - ▶ **2 hráči:** Použijte jednu figuru Strážce od každého typu.
 - ▶ **3 hráči:** Použijte dvě figury Strážců od každého typu.
 - ▶ **4 nebo 5 hráčů:** Použijte všechny dostupné figury Strážců od každého typu (3 Strážce s malým podstavcem, 2 s velkým).
- 12 Řiďte se všemi dodatečnými pravidly pro přípravu, která jsou uvedena v knize scénářů.

Nyní jste připraveni na hru!

VÍTĚZSTVÍ VE HŘE



Existují tři způsoby, jak se stát jediným egyptským bohem a tím vyhrát hru:

- ▶ Hráč okamžitě vítězí, když jeho žeton Ankh postoupí na poslední pole stupnice zbožnosti.
- ▶ Hráč okamžitě vítězí, pokud je po čtvrté události Konfliktu jediným bohem ve hře. (Pokud v této fázi hry nezůstane ve hře žádný hráč, končí hra remízou a Egypt se stane ateistickým.)
- ▶ Pokud nenastane ani jedna z předchozích podmínek, hru vyhraje hráč s nejvyšší zbožností po vyhodnocení poslední události na stupnici.

PRŮBĚH HRY



Ankh se hraje na tahy. Hráč ve svém tahu provede 1 nebo 2 akce. Někdy akce hráče spustí událost. Po úplném vyhodnocení hráčových akcí a události (pokud došlo k jejímu spuštění) je jeho tah u konce a na tahu je další hráč po směru hodinových ručiček.



AKCE



Ve svém tahu může hráč volit ze čtyř dostupných akcí:

- **Pohyb figur**
- **Vyvolání figury**
- **Získání stoupců**
- **Odemknutí schopnosti Ankh**

Každá akce je uvedena jako stupnice na centrální desce. Hráč si akci zvolí tak, že posune odpovídající ukazatel akce o jedno pole doprava na příslušné stupnici, a poté danou akci úplně vyhodnotí. Hráč si může zvolit i akci, kterou nemůže vyhodnotit.

Poznámka: Na některých herních součástech je u názvu akce „odemknutí schopnosti ankh“ kvůli úspoře místa použit symbol odemčeného zámku místo slova „odemknutí“. Pokud na takový symbol při hře narazíte, vždy ho chápejte jako slovo „odemknutí“.

Pokud příslušný ukazatel akce dosáhne posledního pole své stupnice (s bílým pozadím), spustí událost.

Nejprve úplně vyhodnoťte hráčovu akci, která událost spustila. Poté posuňte žeton událostí o jedno pole vpřed na stupnici a vyhodnoťte samotnou událost. Po vyhodnocení události vraťte příslušný ukazatel akce na jeho výchozí pozici na stupnici dané akce (pole, které odpovídá počtu hráčů na začátku hry). Události jsou podrobně vysvětleny na straně 19.

DŮLEŽITÉ: Pokud hráč svou první akci spustí událost, nemůže provést svou druhou akci.

Po provedení první akce (pokud nespustila událost) musí hráč zvolit svou druhou akci. Druhá akce musí být v nižší řádce centrální desky než první vybraná akce.

POZNÁMKA: I kdyby hráč nemohl z jakéhokoliv důvodu vyhodnotit svou druhou akci, musí i tak posunout odpovídající ukazatel akce. Hráč ve svém tahu posune jen jeden ukazatel pouze v případě, kdy svou první akci spustí událost, svou první akci odemkne schopnost Ankh, nebo je spojen s jiným bohem (viz strana 25).

Příklad: Hráč **Amuna** si jako první akci zvolil Vyvolání figury a posune ukazatel akce o jedno pole doprava **1**. Jako svou druhou akci si může zvolit buď Získání stoupců **2**, nebo Odemknutí schopnosti Ankh **3**. Pohyb figur si zvolit nemůže, protože tato akce je nad Vyvoláním figury. Stejně tak si nemůže znovu zvolit Vyvolání figury. Pokud si zvolí Odemknutí schopnosti Ankh, po jeho vyhodnocení spustí událost konfliktu **4**.



POHYB FIGUR

Pro získání co největších výhod z oblastí hracího plánu je stěžejní správný pohyb figur. Mnoho herních situací vyžaduje, aby figura sousedila s jinou figurou nebo monumentem. Jindy může být velice výhodné jednoduše obsadit pole jen proto, aby tak nemohl učinit soupeř.

Když hráč provede akci pohyb figur, může pohnout **každou** svou figurou na hracím plánu o jedno, dvě nebo tři pole.

Figury se mohou pohybovat přes pole obsazená figurami jiného hráče, monumenty nebo jakýmkoliv jinými žetony, přes pole vody nebo přes řeku a velbloudí karavany. Svůj pohyb však musí zakončit na prázdném poli, které není polem vody. Každé pole hracího plánu může být v jednom okamžiku obsazeno pouze jednou figurou nebo jedním monumentem.

Poznámka: Pohyb figur nemá vliv na ovládnutí monumentů. Monumenty je možné ovládnout (nebo naopak ztratit) v průběhu událostí Ovládnutí monumentu.



Příklad: Hráč **Amuna** provádí akci Pohyb figur a **1** pohnul figurou svého boha o 3 pole skrze jednoho svého válečníka a zastavil v sousedství neutrálního obelisku. Poté **2** pohnul válečníkem o 3 pole a zastavil v sousedství neutrální pyramidy. Válečník se smí přesunout přes pole vody i přes pyramidu, protože svůj pohyb ukončuje na prázdném poli.

3 Hráč by rád pohnul svým dalším válečníkem na pole sousedící s neutrálním chrámem, ale figura Boha **Ra** cílové pole blokuje. Pohne tedy svým válečníkem pouze o 2 pole - mine válečníka Boha **Ra** a překročí řeku. Nakonec se rozhodne **4** nepohnout svým posledním válečníkem.

ZÍSKÁNÍ STOUPENCŮ

Každý bůh potřebuje stoupence, kteří ho budou poslouchat na slovo. Stoupenci jsou klíčem ke stavbě nových monumentů na počest bohů a k odemykání schopností Ankh.

Když hráč provede akci získání stoupenců, vezme si tolik stoupenců, s kolika monumenty (buď jím ovládanými nebo neutrálními) sousedí jeho figura. Ze společné zásoby si vezme odpovídající počet žetonů stoupenců a přidá je do své zásoby.



Příklad: Na obrázku výše hráč **Isis** provádí akci Získání stoupenců a vezme si celkem 3 stoupence z následujících monumentů: Z obelisku, který ovládá **1**, z neutrálního chrámu v sousedství jejího válečníka **2** a z neutrální pyramidy v sousedství jejího válečníka

3. Z pyramidy, kterou ovládá **4**, žádného stoupence nezíská, protože s ní nesousedí žádná její figura. Stejně tak z neutrální pyramidy **5**, protože její válečník je v jiné oblasti, takže s ní nesousedí. Nedostane stoupence ani z **6**, protože tento obelisk ovládá **Amun**.

ODEMKNUTÍ SCHOPNOSTI ANKH

Na hráčově desce boha jsou uvedeny všechny dostupné schopnosti Ankh. Schopnosti Ankh je možné používat až po jejich odemčení použitím akce odemknutí schopnosti Ankh. Schopnosti Ankh jsou rozděleny do třech úrovní. Na desce boha jsou proto uvedeny ve třech sloupcích. Každý bůh může mít od každé úrovně odemčeny dvě schopnosti Ankh.

Žetony Ankh, které se používají k označení schopností Ankh, se nacházejí v řadě v dolní části desky boha. V každém sloupci jsou dva žetony Ankh. Pokaždé, když hráč provede akci odemknutí schopnosti Ankh, přesune žeton Ankh nejvíce vlevo v této dolní řadě nahoru na schopnost Ankh dle své volby ve stejném sloupci. Z toho plyne, že dvě schopnosti Ankh úrovně 1 je třeba odemknout před tím, než bude možné odemknout schopnosti úrovně 2 a tak dále. Pokaždé, když hráč odemkne schopnost Ankh, **musí** obětovat tolik svých stoupenců, jakou úroveň má právě odemknutá schopnost Ankh (1, 2 nebo 3). Obětované stoupence vezme ze své zásoby a vrátí je do společné zásoby.

Pokud hráč nemá dostatek stoupenců nebo již odemkl všechny své schopnosti Ankh, může stále provést tuto akci, posune příslušný ukazatel akce, ale nic mu to nepřinese (neobětuje při tom žádné stoupence).

Ovládání strážců



Při provedení akce odemknutí schopnosti Ankh hráč někdy odhalí na své desce boha symbol Strážce. To značí, že bůh nashromáždil dostatek sil a přilákal do svých služeb Strážce.

Když hráč odhalí symbol Strážce ve sloupci úrovně 1 své desky boha, ovládne **1 figuru** z karty Strážců úrovně 1 a přidá ji do své zásoby. Podobně když odhalí symbol Strážce úrovně 2, ovládne Strážce úrovně 2 a tak dále. V každém případě pokud již není na kartě Strážce žádná figura, hráč nic nezíská.

Když hráč přidá figuru Strážce do své zásoby, připojí na ni jeden ze svých barevných podstavců odpovídající velikosti. Díky tomu je snadné poznat, kterému hráči daný Strážce na hracím plánu patří. Pokud již hráči nezbyvá volný podstavec příslušné velikosti, nemůže si figuru Strážce vzít. Strážce v hráčově zásobě je možné vyvolat na hrací plán použitím akce vyvolání figury.



AMUN
SKRYTÝ

TAJEMNÉ FORMY
Jednou při každé události Konfliktu můžete zahrát 2 bojové karty v jednom boji. Vyhodnoťte obě a sečtěte dohromady jejich bonusy k síle.
(Hraní dvou karet musíte oznámit před tím, než soupeř přistoupí k výběru svých karet.)

SCHOPNOSTI ANKH		
1	2	3
<p>VELÍČÍ Výhra v boji: Vezměte si 3</p> <p>INSPIRUJÍCÍ Stavba monumentů vás stojí 0</p> <p>VSOUZENÍ Začátek konfliktu: Konflikt začnete 1 za každou oblast, ve které máte nějaké figury.</p> <p>UCTIVÁNÍ Při použití akce získání stoupenců získáte +1</p>	<p>OSLIVIVÝ Pokud ovládáte alespoň 3 monumenty stejného typu, je základní síla vašeho boha 3.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA OBELISKY Začátek boje: Přemístěte libovolný počet svých figur na pole sousedící s vaší obelisky v dané oblasti.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA CHRÁMY Každý váš chrám, se kterým sousedí vaše figura, poskytuje +2 k síle v příslušné oblasti.</p> <p>ZAMĚŘENÝ NA PYRAMIDY Akce vyvolání figury: Ke každé své pyramidě můžete vyvolat 1 figuru navíc tak, aby s ní sousedila.</p>	<p>VELKOLEPÝ Výhra v boji o 3 nebo více sly: Získáte 3 zbožnosti (místo 1).</p> <p>VELKORYSÝ Poté, co prohrajete vyhodnocení boje se dvěma nebo více svými figurami: Získáte 2 zbožnosti.</p> <p>STĚDRÝ Pokud jste v červené části zbožnosti, pokudžde, když získáte zbožnost, získáte 1 navíc.</p> <p>CTIHODNÝ Po každém svém boji můžete obětovat 2 a získat 1 zbožnost.</p>

Příklad: Hráč **Amuna** provádí akci Odemknutí schopnosti Ankh. Žeton Ankh nejvíce vlevo v dolní části jeho desky boha je ve sloupci úrovně 1, takže obětuje jednoho ze svých stoupenců a odemkne schopnost Ankh úrovně 1. Rozhodne se odemknout *Inspirojící* a přesune

žeton Ankh ležící nejvíce vlevo vzhůru na dané pole. Tím odhalil symbol Strážce, díky kterému ovládne figuru Strážce úrovně 1. Na tuto nově získanou figuru připevní barevný podstavec a přidá ji do své zásoby.

UDÁLOSTI



Zatímco se stupňuje napětí mezi bohy, důležité události odměřují chod času. Rostou monumenty, karavany rozdělují zem a násilné konflikty naklánějí misky vah moci. Všechny tyto události jsou zastoupeny na stupnici událostí, která slouží jako herní časová osa.

Když ukazatel akce dosáhne posledního pole své stupnice, po vyhodnocení akce dojde ke spuštění události. Posuňte žeton událostí na další pole stupnice událostí. Poté vyhodnoťte událost, která je na daném poli uvedena. Existují dva typy polí událostí: individuální události (kruhová pole) a konflikty (čtvercová pole). Individuální události se týkají pouze hráče, který danou událost spustil. Konflikty se naopak týkají všech hráčů.

Poté, co událost vyhodnotíte, vraťte ukazatel akce na pole, které odpovídá počtu hráčů na začátku hry.



Příklad: Jako svou první akci hráč **Isis** provádí Získání stoupenců, což posune příslušný ukazatel akce na poslední pole jeho stupnice ①. Poté, co zcela vyhodnotí akci Získání stoupenců, hráč **Isis** posune žeton událostí o jedno pole po stupnici událostí, což spustí událost Ovládnutí monumentu ②.

Po vyhodnocení události se ukazatel akce Získání stoupenců vrátí na svou startovní pozici na stupnici akce (v tomto případě na pole odpovídající hře třech hráčů) ③. Hráč nemůže provést svou druhou akci, protože byla spuštěna událost. Jeho tah je u konce.

OVLÁDNUTÍ MONUMENTU



Monumenty představují klíčová strategická místa hracího plánu. Jsou hlavním zdrojem stoupců, pro bohy představují výchozí body napříč zemí a mohou být vylepšeny schopnostmi Ankh.

Když hráč spustí událost ovládnutí monumentu, ovládne 1 neutrální monument dle své volby za předpokladu, že s ním sousedí alespoň 1 jeho figura. Hráč k monumentu položí jeden žeton Ankh ze své zásoby, čímž označí, že jej ovládá.

Pokud při spuštění této události nezůstávají na hracím plánu **žádné neutrální monumenty**, hráč místo toho ovládne monument ovládaný jiným hráčem. Hráč, který událost spustil, musí i tak mít alespoň 1 figuru, která sousedí s monumentem, který se chystá ovládnout. Pokud to splňuje, odstraní od monumentu soupeřův žeton Ankh (vrátí ho do zásoby příslušného hráče) a nahradí ho jedním ze svých.

Pokud hráč nesousedí s odpovídajícím monumentem nebo nemá ve své zásobě žeton Ankh, nepřinese mu vyhodnocení této události žádnou výhodu (stále však posune žeton událostí).



Příklad: Hráč **Isis** spustil událost Ovládnutí monumentu. Má válečníka, který sousedí s neutrálním chrámem ①, může ho tedy ovládnout. Nemůže si vybrat neutrální pyramidu ②, protože ta je v jiné oblasti než jeho figura a tudíž s ní nesousedí. Stejně tak nemůže ovládnout

obelisk ovládaný **Ra** ③, protože na hracím plánu stále zůstávají neutrální monumenty. Hráč **Isis** ovládne neutrální chrám a přiloží k němu žeton Ankh ze své zásoby ④.

VELBLOUÍ KARAVANA



Díky velbloudím karavanám mohou bozi přetvářet hranice, které oddělují jednotlivé oblasti. Událost velbloudí karavany hráči umožňuje rozdělit oblast na 2 nové menší oblasti, změnit rovnováhu moci a tím narušit plány soupeřů.

Hráč, který spustí událost velbloudí karavany, smí na hrací plán umístit linii **až šesti velbloudů** ze společné zásoby. Velbloudi se umísťují na linie oddělující dvě sousední pole. Každý velbloud na jednu stranu šestiúhelníka (ne na řeku a pole vody). Hráč musí linii velbloudů umístit tak, aby

propojila dva z následujících prvků hracího plánu: řeka, pole vody, jiní velbloudi nebo vnější okraje mapy. Obě nově vytvořené oblasti musí mít velikost **alespoň šesti polí** (pole vody se nepočítají).

Po rozdělení původní oblasti do dvou nových si hráč vybere jednu z nových oblastí a položí do ní žeton pořadí konfliktů z původní oblasti. Poté hráč vezme ze společné zásoby žeton pořadí konfliktů s nejnižším číslem a položí ho do nové oblasti bez žetonu. Nakonec hráč může vzít jeden ze žetonů pořadí konfliktů z nových oblastí a prohodit ho s jakýmkoliv jiným žetonem pořadí konfliktů na hracím plánu. Tím dojde ke změně pořadí, v jakém budou oblasti vyhodnocovány při konfliktech (viz další strana).



Příklad: Hráč **Ra** spustil událost Velbloudí karavany. Rozhodl se rozdělit oblast delty Nilu a umístit 5 velbloudů tak, jak je na obrázku **A**. Nejmenší z nově vytvořených oblastí má velikost 6 polí (nejmenší dovolenou) a velbloudi, které položil, jdou od pole vody k řece. Původní oblast měla **1** žeton pořadí konfliktů a hráč

Ra si zvolil, že jej umísťí do nejmenší z nových oblastí **B**. Poté vezme ze společné zásoby **4** žeton pořadí konfliktů (s nejnižším dostupným číslem) a umísťí jej do druhé nové oblasti **C**. Poté může prohodit jeden z žetonů v nových oblastech s jakýmkoliv jiným na hracím plánu, ale rozhodne se tak neučinit.

KONFLIKT

Ve svatém boji o nesmrtelnost jsou konflikty krvavé a nevyhnutelné. Mít jednotky připravené na pozicích, když dojde ke konfliktu, je klíčem ke konečnému vítězství. Konflikt je globální událost, která postihuje všechny oblasti a týká se všech hráčů. Kromě rozhodnutí, kdy ke konfliktu dojde, má hráč, který událost spustil, další výhodu, která se projeví při nerozhodném boji.



Hráč, který spustil událost konfliktu, si vezme žeton nerozhodného boje a položí ho lícem vzhůru před sebe. Je možné ho použít pro zvrácení jednoho nerozhodného boje v rámci dané události ve svůj prospěch (viz Vyhodnocení boje na straně 24). Jakmile ho použijete, otočte ho lícem dolů, aby bylo patrné, že už ho v tomto konfliktu nemůže použít. Po úplném vyhodnocení celé události vraťte žeton nerozhodného boje do společné zásoby.

Když spustíte událost Konfliktu, vyhodnoťte **všechny oblasti** na hracím plánu v pořadí podle žetonů pořadí konfliktů od nejnižší hodnoty po nejvyšší:

- ▶ Oblasti bez figur ignorujte.
- ▶ Nachází-li se v oblasti figury pouze jednoho hráče, hráč dané oblasti **dominuje** (viz níže).
- ▶ Nachází-li se v oblasti figury dvou nebo více hráčů, dojde k **boji** (viz následující strana).



Dominance

Pokud při události konfliktu patří všechny figury v jedné oblasti jedinému hráči, daný hráč automaticky dominuje dané oblasti. Nejprve získá 1 bod zbožnosti za každou převahu v monumentech, kterou má. Mít převahu znamená ovládat v oblasti více monumentů konkrétního typu než kterýkoliv jiný hráč. Dále získá 1 bod zbožnosti za dominanci nad danou oblastí.



Příklad: V průběhu události Konfliktu hráč **Amuna** dominuje oblasti **3**, kde ovládá 2 obelisky a 1 pyramidu. **Amun** získá 1 zbožnost za dominanci nad oblastí a 1 zbožnost za převahu v obeliscích **A**. Celkově tedy 2 zbožnosti. Za pyramidu **B** žádnou zbožnost nezíská, protože hráč **Isis** v oblasti také jednu ovládá, tedy nikdo nemá převahu. Hráč **Isis** sice má v oblasti převahu v chrámech (ovládá jeden), ale protože v oblasti nemá žádnou figuru, nezíská žádnou zbožnost.

Boj

V rámci události Konfliktu dojde k boji v každé oblasti, kde mají alespoň 1 figuru 2 nebo více hráčů. V rámci události Konfliktu vyhodnoťte **každý boj** dle následujících kroků.

1. Vyberte a otočte karty

Každý hráč s alespoň 1 figurou v dané oblasti tajně zvolí 1 z bojových karet ze své ruky a položí ji lícem dolů před sebe. Až tak učiní všichni hráči, karty současně otočte.

2. Stavba monumentu

Vyhodnoťte všechny vyložené bojové karty *Stavba monumentu* v pořadí dle zbožnosti počínaje hráčem s nejnižší zbožností. Efekty bojových karet jsou podrobně vysvětleny na straně 29.

3. Vyhodnoťte zamoření

Vyhodnoťte všechny vyložené bojové karty *Zamoření kobyilkami*. Efekty bojových karet jsou podrobně vysvětleny na straně 29.



4. Převaha monumentů

Nejprve určete, který hráč má převahu v monumentech jednotlivých typů. Mít převahu znamená ovládat v oblasti více monumentů konkrétního typu než kterýkoliv jiný hráč. Poté každý hráč s alespoň 1 figurou v dané oblasti (v opačném pořadí dle zbožnosti) získá 1 zbožnost za každou převahu, kterou má.



Příklad: V průběhu boje hráč **Isis** ovládá 2 pyramidy, hráč **Amuna** ovládá 1 chrám a 1 pyramidu a hráč **Ra** ovládá 1 chrám a 1 obelisk. Hráč **Isis** získá 1 zbožnost za převahu v pyramidách v oblasti boje.

Hráč **Amuna** se dělí s hráčem **Ra** v chrámech (oba mají 1), takže **Amun** nezíská žádnou zbožnost. Hráč **Ra** má převahu v obeliscích, ale nemá v oblasti žádnou figuru, takže ani on nezíská žádnou zbožnost.

5. Vyhodnocení boje

Všichni hráči s figurami v dané oblasti si spočítají svou celkovou bojovou sílu. Každá figura přináší 1 bod síly, schopnosti některých Strážců, bohů nebo Ankh však mohou tuto hodnotu zvýšit. Na každé bojové kartě je dále uveden bonus k síle, který si hráč přidá ke svému součtu (za předpokladu, že má v oblasti alespoň 1 figuru).

Hráč, který má nejvyšší celkovou sílu, v bojů zvítězí. Získá 1 zbožnost a zabije všechny nepřátelské figury v dané oblasti (válečníky a Strážce, protože bozi nemohou být nikdy zabiti).

Pokud 2 nebo více hráčů má stejnou celkovou sílu a jeden z nich má žeton nerozhodného boje lícem vzhůru, může jej daný hráč použít a zvrátit boj ve svůj prospěch.

Žeton otočí lícem dolů a již jej nemůže použít v ostatních bojích, ke kterým dojde v rámci této události Konfliktu.

Pokud 2 nebo více hráčů má stejnou celkovou sílu a nikdo nepoužije žeton nerozhodného boje, všichni hráči v boj prohrávají. Všechny figury v dané oblasti jsou zabity (opět kromě bohů).

Zabití figury se vrací do zásob jejich majitelů.

DŮLEŽITÉ: Všechny použité bojové karty zůstávají ležet lícem vzhůru na stole před hráči, takže je všichni hráči vidí. To, jaké karty již hráči použili, je pro soupeře otevřená informace. Hráči tak mají možnost se navzájem odhadnout.



Příklad: V tomto boji má hráč **Isis** 4 figury a vyložil kartu **Záplava**, která mu přinese 4 stoupence, protože všechny 4 jeho figury jsou na úrodných polích. Hráč **Amuna** má 3 figury a vyložil kartu **Sucho**, jejíž speciální efekt přijde vniveč, protože žádná z jeho figur není na poli pouště. Karta **Záplava** hráče **Isis** nepřináší žádný bonus k síle, takže celková síla je 4. **Amunova** karta **Sucho**

přináší bonus +1 k síle, takže celková síla je také 4. Boj je nerozhodný! Hráč **Isis** však ještě nepoužil žeton nerozhodného boje, který má k dispozici. Rozhodne se tak učinit nyní a boj zvrátí ve svůj prospěch. **Isis** získává 1 zbožnost. Válečníci hráče **Amuna** jsou zabiti a vrátí se do jeho zásoby. Bůh však vyvázne bez úhony, protože bozi nemohou být zabiti.

SPOJENÍ BOHŮ



Při hře třech a více hráčů jsou na konci třetího Konfliktu dva bozi s nejnižší zbožností (tedy ti, kteří jsou na posledních dvou pozicích na stupnici zbožnosti) v ohrožení, že na ně egyptský lid zapomene. Aby tomu předešli, spojí se tyto dva bozi do jediné posvátné bytosti. Hráči, kteří dané bohy ovládají, po zbytek hry hrají jako tým. Vyhrají nebo prohrají společně.

Jakmile zcela vyhodnotíte třetí událost Konfliktu, proveďte postupně následující kroky:

1. Určete, kteří dva bozi se budou spojovat: bůh na předposlední pozici stupnice zbožnosti bude vyšší spojený bůh a bůh na poslední pozici stupnice zbožnosti bude nižší spojený bůh.
2. Zničte všechny monumenty ovládané nižším spojeným bohem - vraťte je do společné zásoby. Rovněž ze hry odstraňte figuru jeho boha, jeho válečníky, bojové karty a jeho zásobu žetonů Ankh. Všechny stoupence tohoto boha dejte vyššímu spojenému bohovi. Vyšší spojený bůh si vezme všechny Strážce, kteří patřili nižšímu spojenému bohovi, a to i v případě, že už nějaké má, nebo ještě nemá odemknutý příslušný Ankh. Pokud hráč nemá k dispozici dostatek barevných podstavců příslušné velikosti, musí si zvolit, které Strážce bude ovládat, a ostatní ze hry odstraní.
3. Ze stupnice zbožnosti vezměte žeton Ankh vyššího spojeného boha a přesuňte ho na žeton Ankh nižšího spojeného boha. Po zbytek hry se budou tyto dva žetony Ankh pohybovat po stupnici zbožnosti společně.
4. Hráč nižšího boha připojí jeden ze svých velkých barevných podstavců k figuře vyššího boha, aby bylo patrné, že nyní jsou jedním bohem.
5. Nižší spojený bůh upraví své schopnosti Ankh tak, aby odpovídaly schopnostem vyššího spojeného boha (může jich mít odemčených více i méně, než měl původně).
6. Spojený bůh má speciální schopnosti obou původních bohů. Oba hráči si vymění své desky spojení boha a přiloží je vedle svých desek bohů, takže oba vidí obě božské schopnosti.
7. Oba hráči, kteří ovládají spojeného boha, spolu sdílí zásobu válečníků, Strážce a stoupence, kteří původně patřili vyššímu bohovi.



SPOJENÍ S AMUNEM

TAJEMNÉ FORMY

Jednou při každé události Konflikty můžete zahrát 2 bojové karty v jednom boji. Vyhodnoťte obě a seřadte dohromady jejich barvy k síle. (Hrači dvous koryt musíte oznámit předtím, než spojíte předměty k výběru svých karet)

**RA
SLŮNCE A SVĚTLO**

ZARE

Když vyvoláte libovolnou figuru, můžete k ní položit sluneční žeton. Nyní je zářivá. Vaše odměna za dominanci nebo vítězství v boji v oblasti s alespoň jednou vaší zářivou figurou je zvýšení o 1 bod zbožnosti.

Pokud je zářivá figura zabita, vraťte sluneční žeton Bohovi Ra.

SCHOPNOSTI ANKH

VELIKÝ Výhra v boji. Vezměte si 10.	ORLENOVÝ Pokud ovládáte alespoň 3 monumenty soupeřícího týmu, je zabitá síla vašeho boha 1.	VELKOLEPÝ Výhra v boji o 3 nebo více síly. Získáte 3 zbrojové monety 10.
INSPIROVANÝ Stavba monumentů. Váš slop o 10.	ZAMĚŘENÝ NA OBELESNÝ Zabíjí bohy. Přemístěte libovolný počet svých figur na pole soustředě v ostatní oblasti v síle oběti.	VELKODRŽEVÝ Pora, co probíráte vyhodnocení bohy se oběma nebo více sepnými figurami. Získáte 2 zbrojové monety.
VŠUDYPRÍTOMNÝ Začíná události. Konflikt. Získáte 1 za každou oblast, ve které máte nějaké figury.	ZAMĚŘENÝ NA CIBELNÝ Kaučy váš chránit, se kterým soustředě vaše figury podnikají z 1 sílu vprávkové oblasti.	STĚBNÝ Pokud jste v červené části zbrojové políčky, když získáte zbrojové monety, získáte 1 navíc.
UČITNANÝ Míř pozici akce. Získáte soustředě ziskové v 10.	ZAMĚŘENÝ NA VYTRAMOVÝ Každé své pyramidy můžete vyvolat 1 figuru navíc tak, aby s ní soustředě.	ČTIHOJNÝ Po každém svém boji můžete obětnost 10 a získat 1 zbrojové monety.

Příklad: Právě skončila třetí událost Konflikty a dva bozi na nejnižších pozicích na stupnici zbožnosti jsou **Amun** a **Ra**. Nyní se tedy spojí v jedinou posvátnou bytost (**Amun-Ra**). Protože **Ra** je na nižší pozici, je **Ra** považován za nižšího spojeného boha a **Amun** za vyššího spojeného boha. Hráč **Ra** zboří všechny své monumenty a vyřadí ze hry všechny své bojové karty, žetony Ankh a figury, kromě Strážců, ke kterým připojí podstavce **Amunovy** barvy. Všechny stoupence **Ra** dejte do **Amunovy** zásoby. Hráč **Ra** upraví své schopnosti Ankh tak, aby odpovídaly hráči **Amuna**. Hráč **Ra** si vezme desku *spojení s Amunem* a hráč **Amuna** si vezme desku *spojení s Ra*. Hráč **Amuna** posune svůj žeton Ankh na stupnici zbožnosti zpět a položí jej na žeton Ankh hráče **Ra**. Tyto žetony Ankh se nyní po zbytek hry budou pohybovat společně.

Průběh hry za spojeného boha

Spojení dvou nesmrtelných bohů do jedné bytosti je klíčový okamžik, který změní dynamiku závěru hry. Spojený bůh má k dispozici obě speciální vlastnosti původních bohů současně. Je ovládn oběma hráči, kdy každý má ve svém tahu jednu akci. Hráči dále nejsou povinni volit různé akce. Například jeden hráč může vyvolat figuru a druhý může vyvolat figuru znovu, což má zásadní vliv na spouštění události.

Oba hráči, kteří si spojili bohy, po zbytek hry odehrávají své tahy jako doposud. Jediný rozdíl je, že ve svém tahu mají pouze jednu akci. Dělí se o společnou zásobu figur, žetony stoupců a žetony Ankh. Oba mohou ve svých tazích používat obě božské schopnosti a stejně tak identické schopnosti Ankh.

Důležité: *Hráči, kteří hrají za spojeného boha, musí udržovat své schopnosti Ankh na své desce boha navzájem ve shodě. Když jeden hráč odemkne schopnost Ankh, musí druhý hráč okamžitě učinit stejnou změnu na své desce boha (všechny schopnosti a efekty však stále na spojeného boha platí pouze jednou).*

Pokud jeden z hráčů ovládne nového Strážce, připojte na něj barevný podstavec v barvě vyššího boha a přidejte ho do společné zásoby figur obou hráčů. Vyvolat ho může kterýkoliv z nich.

Při bojích se hráči rozhodují společně a používají bojové karty vyššího boha. Pokud se hráči společně neshodnou, rozhodující slovo má vyšší bůh.

Díky tomu, že se jejich žetony Ankh pohybují po stupnici zbožnosti jako jeden, oba hráči buď vyhrají, nebo prohrají společně.





ZAPOMENUTÍ BOHOVÉ



Ke konci hry, na konci čtvrté události Konfliktu, egyptský lid zapomene na všechny bohy, jejichž žetony Ankh se stále nacházejí v červené části stupnice zbožnosti. Všichni takoví bozi jsou vyřazeni ze hry. Odstraňte ze hry všechny figury zapomenutých bohů (figuru boha, válečníky a Strážce). Zničte všechny jejich monumenty a vraťte je do společné zásoby. Do společné zásoby vraťte i všechny jejich stoupence.

- Pokud je v tomto okamžiku ve hře dva nebo více bohů, hra pokračuje dále.
- Pokud ve hře zůstal pouze jeden bůh, stane se jediným egyptským bohem a jeho hráč vyhrává hru.
- Pokud upadnou v zapomnění všichni bozi, stane se z Egypta ateistická civilizace a všichni hráči prohráli.

ZBOŽNOST

Příklad: Právě skončila čtvrtá událost Konfliktu při hře 4 hráčů. Hráč **Amuna** se stále nachází v červené části stupnice zbožnosti. **Amunovi** se nepodařilo získat dostatek zbožnosti a bude egyptským lidem zapomenut. Všechny jeho figury odstraňte ze hry a všechny jeho monumenty a stoupence vraťte do společné zásoby. Protože ve hře stále zůstávají 2 bozi v modré části stupnice zbožnosti (**Osiris** a spojení **Isis-Ra**), hra pokračuje, dokud jeden z bohů nedosáhne posledního pole stupnice zbožnosti, nebo do konce páté události Konfliktu.

KARTY A SCHOPNOSTI



SCHOPNOSTI ANKH

Úroveň 1

Velící

Pokaždé, když hráč vyhraje boj, získá ze společné zásoby 3 stoupence. Tato schopnost neplatí pro dominanci.

Inspirující

Pokaždé, když hráč v souboji vyhodnotí kartu Stavba monumentu, je cena za stavbu daného monumentu snížena na nulu. Není třeba obětovat stoupence.

Všudypřítomný

Na začátku každé události Konfliktu (před vyhodnocením jakéhokoliv boje) hráč získá 1 stoupence za každou oblast, ve které má alespoň 1 figuru.

Uctívání

Pokaždé, když hráč provede akci získání stoupenců, získá 1 stoupence navíc.

Úroveň 2

Oslivý

Pokud hráč ovládá na hracím plánu celkově 3 nebo více monumentů stejného typu, má figura jeho boha základní sílu 3 místo 1.

Zaměřený na obelisky

Na začátku boje, ve kterém má tento hráč alespoň 1 figuru, může přesunout libovolný počet svých figur odkudkoliv z hracího plánu na prázdná pole sousedící s obelisky, které ovládá v oblasti boje.

Poznámka: Pokud má tuto schopnost více hráčů, použijí ji v opačném pořadí dle zbožnosti. Každý postupně přesouvá po 1 figurě dokud chce nebo může.

Zaměřený na chrámy

Každý chrám tohoto hráče v oblasti boje poskytuje +2 síly, pokud s ním sousedí alespoň 1 jeho figura. I když s jedním chrámem sousedí více jeho figur, bonus zůstává stejný. Počítají se i figury, jejichž síla byla snížena na nulu.

Zaměřený na pyramidy

Když tento hráč provede akci vyvolání figury, může ke každé pyramidě, kterou ovládá, vyvolat další figuru. Hráč může vyvolání „zřetězit“ tím, že nejprve vyvolá tyto další figury a poté vyvolá svou řádnou figuru z akce na pole, které sousedí s jednou z jeho figur.

Úroveň 3

Velkolepý

Pokaždé, když hráč vyhraje v boji a jeho síla je o 3 nebo více vyšší než síla druhého nejsilnějšího hráče, získá 3 zbožnosti místo 1.

Poznámka: Síla hráčů, kterým ve vyhodnocení boje nezbyla žádná figura, je rovna 0 (veškeré bonusy ignorujte).

Velkorysý

Pokaždé, když tento hráč prohraje v boji, ve kterém měl v kroku vyhodnocení boje alespoň 2 figury, získá 2 zbožnosti.

Poznámka: Tuto schopnost vyhodnoťte poté, co vítěz získá zbožnost. Pokud tuto schopnost má více hráčů, vyhodnoťte je v opačném pořadí dle zbožnosti.

Štědrý

Když je hráč v červené části stupnice zbožnosti a získá libovolné množství zbožnosti, získá 1 zbožnost navíc. Pokud se hráč nachází na posledním červeném poli stupnice zbožnosti, získá i tak 1 zbožnost navíc.

Poznámka: Vítězství v boji nebo dominance nad oblastí se počítá jako jeden příjem zbožnosti, a to i v případě, že je získané množství ovlivněno více efekty. Podobně všechny převahy monumentů v jedné oblasti se počítají jako jeden příjem zbožnosti. Ve všech těchto případech získá hráč z této vlastnosti pouze jednu zbožnost. Hráč tedy může z této vlastnosti za obvyklých podmínek získat až 2 zbožnosti navíc v každé oblasti: 1 za dominanci nebo vítězství v boji a 1 za jakoukoliv převahu monumentů.

Ctihodný

Po každém boji, kterého se tento hráč zúčastnil (vyložil bojovou kartu), může obětovat 2 stoupence a získá 1 zbožnost. Pokud tuto schopnost použije více hráčů, vyhodnoťte je v opačném pořadí dle zbožnosti (počínaje hráčem s nejnižší zbožností). Nejprve vyhodnoťte všechny zahrané karty Zázraků.



BOJOVÉ KARTY



Zamoření kobyilkami

Každý hráč s alespoň 1 figurou v dané oblasti učiní tajnou oběť stoupců. Každý hráč si tajně vloží do dlaně libovolný počet svých žetonů stoupců a druhou rukou zakryje svou zásobu. Poté všichni hráči současně odhalí svou nabídku. Všichni takto nabídnutí stoupcenci jsou obětováni a vráceni do společné zásoby.

Hráč, který jako jediný obětoval nejvíce stoupců, je ušetřen. Všichni válečníci a Strážci všech ostatních hráčů jsou zabiti. Pokud nejvíce nabídl více hráčů, nejsou ušetřeny žádné figury.

DŮLEŽITÉ: Nezapomeňte, že pokud hráč přijde o všechny figury v oblasti boje, může i nadále čerpat výhody ze schopnosti Ctihodný a z karet Cyklus Ma'at nebo Zázrak, přestože nemůže získat zbožnost za převahu monumentů, ani za vítězství v boji (při určování síly ignorujte všechny bonusy - jeho síla je rovna 0).



Stavba monumentu

Při vyhodnocování této karty může hráč obětovat 3 své stoupcence. Pokud tak učiní, postaví monument dle své volby (obelisk, chrám nebo pyramidu, za předpokladu, že ve společné zásobě zbývá příslušný žeton) na libovolné prázdné pole v oblasti boje (kromě pole vody). Monument vezme ze společné zásoby, položí ho na hrací plán a přiloží k němu žeton Ankh ze své zásoby. Pokud v oblasti nejsou žádná

volná pole, ve společné zásobě žádné žetony monumentů nebo hráči nezbyvají v zásobě žádné žetony Ankh, nemůže monument postavit.



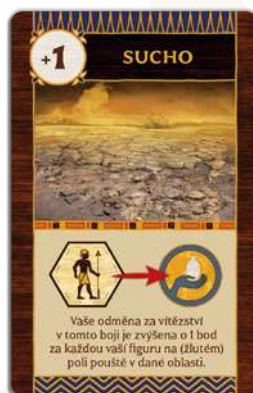
Vozatajové

Ve fázi vyhodnocení boje hráč získá bonus +3 k síle (za předpokladu, že bude mít v oblasti alespoň jednu figuru). Karta nemá žádný další efekt.



Cyklus Ma'at

Po vyhodnocení boje si hráč vezme zpět do ruky všechny své použité bojové karty (včetně Cyklu Ma'at). Zahraní této karty je jediný způsob, jak mohou hráči získat zahrané bojové karty zpět.



Sucho

Pokud boj vyhraje hráč, který otočil tuto kartu, je jeho odměna za vítězství zvýšena o 1 bod zbožnosti za každou jeho figuru na (žlutém) poli pouště v dané oblasti.

Poznámka: Díky tomu, že je tento bonus součástí odměny za „vyhraný boj“, nedojde k opakovanému spuštění schopnosti Štědrý.



Záplava

Jakmile hráč otočí tuto kartu, získá 1 stoupec za každou svou figuru na (zeleném) úrodném poli v dané oblasti. Tyto figury navíc nemohou být zabity v průběhu vyhodnocení boje (mohou však zemřít následkem karty Zamoření kobyilkami).



Zázrak

Po vyhodnocení boje hráč získá 1 zbožnost za každou svou figuru, která byla v průběhu boje zabita (včetně těch, které padly následkem karty Zamoření kobyilkami).

Poznámka: Pokud tuto kartu vyložilo více hráčů, vyhodnoťte je v opačném pořadí dle zbožnosti (počínaje hráčem s nejméně zbožnosti).



Amun
Tajemné formy

V jednom boji v rámci každé události Konfliktu může hráč Amuna oznámit, že bude hrát 2 bojové karty. Musí tak učinit před tím, než si soupeři zvolí své karty. Hráč Amuna získá všechny výhody obou karet, přičte si oba bonusy k síle a vyhodnotí oba efekty. Hráč musí otočit svůj žeton Amuna lícem dolů, čímž naznačí, že tuto schopnost použil. Jakmile událost Konfliktu skončí, otočí žeton zpět lícem vzhůru.



Anubis
Soudce mrtvých

Kdykoliv jsou zabiti válečníci soupeřů, může Anubis jednoho z nich polapit na jednom z dostupných míst na své desce boha. V průběhu vyhodnocení boje má figura Boha Anuba bonus +1 k síle za každého polapeného válečníka, tedy maximálně až +3. Zamoření kobyilkami a vyhodnocení boje jsou dva oddělené okamžiky, takže Anubis může polapit 1 válečníka v každém z nich.

Hráč může své válečníky polapené Anubem osvobodit. Hráč může při vyvolání figury zaplatit Anubovi 1 stoupence a vyvolat jednoho z polapených válečníků místo válečníka ze své zásoby.

Při odstraňování figur nižšího spojeného boha nebo při upadnutí v zapomnění jsou příslušní válečníci odstraněni i z Anubovy desky boha. Je-li Anubis nižším spojeným bohem, jsou všichni válečníci vyššího spojeného boha vráceni do jeho zásoby. Stejně tak pokud Anubis upadne v zapomnění, vrátí se všichni polapení válečníci do příslušných zásob.



Isis
Ochránkyně

Každá figura patřící hráči Isis, která sousedí se soupeřovou figurou, je považovaná za chráněnou. Pokud by kterákoliv z chráněných figur měla padnout při vyhodnocení boje, Isis se může rozhodnout, nechat ji naživu.

Chráněné figury však mohou být zabity efektem mimo vyhodnocení boje, například Zamořením kobyilkami.

Pokud by figura patřící Isis měla padnout ve stejném okamžiku jako sousední soupeřova figura, je i tak považována za chráněnou.

Figury na polích vody, které sousedí se soupeřovou figurou, jsou považovány za chráněné ve všech oblastech, ve kterých jsou přítomny, a to i v případě, že soupeřova figura v dané oblasti není.



Osiris
Brána do podsvětí

Hráč Osira začíná se třemi žetony podsvětí vedle své desky boha.

Kdykoliv hráč Osira prohraje v boji, může položit (pokud je mimo hrací plán) nebo přemístit (pokud již na hracím plánu je) 1 žeton podsvětí na prázdné pole (nikoliv vodu) v oblasti, kde se boj odehrál. Při přemísťování zůstane případná figura na poli, kde byla.

Když hráč Osira provede akci Vyvolání figury, může vyvolat 1 figuru ze své zásoby navíc na libovolné pole s žetonem podsvětí, za předpokladu, že tam žádná figura není. Hráč může vyvolání „zřetězit“ tím, že nejprve vyvolá tuto další figuru a poté vyvolá svou řádnou figuru z akce na pole, které s touto figurou sousedí.

Figury jiných bohů nesmí ukončit svůj pohyb na poli s žetonem podsvětí a nelze na nich stavět ani monumenty.

Pole, na kterém se nachází žeton podsvětí, se nepovažuje za poušť ani za úrodné.

Pokud Osiris upadne v zapomnění, odstraňte ze hry všechny žetony podsvětí.



Ra
Záře

Hráč Ra začíná se třemi slunečními žetony na své desce boha.

Když hráč Ra vyvolá jakoukoliv figuru (válečníka nebo Strážce), může se rozhodnout k ní přiložit sluneční žeton. Figura s přiloženým slunečním žetonem je považována za zářivou.

Hráčova odměna za dominanci nebo vítězství v boji v oblasti s 1 nebo více jeho zářivými figurami je zvýšena o 1 bod zbožnosti. Díky tomu, že je tento bonus součástí odměny za „vyhraný boj“, nedojde k opakovanému spuštění schopnosti Štědrý.

Když je zářivá figura zabita, vraťte sluneční žeton na desku Ra.

KOČIČÍ MUMIE

Pokud je Kočičí mumie jakýmkoliv způsobem zabita, VŠICHNI hráči, kromě jejího majitele, okamžitě ztrácejí 1 zbožnost. Pokud k tomu dojde v průběhu vyhodnocení boje, hráči ztratí zbožnost poté, co získají zbožnost za vítězství či porážku v boji, ale před všemi efekty, ke kterým dochází po vyhodnocení boje.

SATET

V rámci akce Pohyb figur může Satet ukončit svůj pohyb na soupeřově poli, přičemž soupeře odsune o 1 pole. Pokud není možné soupeře posunout (kvůli vodě nebo obsazeným polím), nesmí se Satet na takové pole přesunout. Satet nesmí ukončit pohyb na poli vody, a to ani v případě, že se tam nachází figura.

APEP

Apepa je možné vyvolat na libovolné pole vody hráčím plánu (nemusí to být pole sousedící s hráčovou figurou nebo monumentem). Je možné jej vyvolat i obvyklým způsobem. Navzdory tomu, stejně jako ostatní figury, ani Apep nemůže ukončit pohyb na poli vody.

Poznámka: *Apepa je možné vyvolat jako další figuru ze Zaměřený na pyramidy pouze tehdy, pokud je opravdu vyvolán do sousedství pyramidy. Jinak se počítá jako řádné vyvolání.*

MUMIE

Když je zabita, okamžitě povstane na poli, které sousedí s figurou jejího boha. Pokud s bohem nesousedí žádná volná pole, Mumie nemůže povstat a vrátí se do majitelovy zásoby. Tento efekt je považován za vyvolání, spustí tedy další efekty, ke kterým dochází při vyvolání figur (například Zaři).

OBŘÍ ŠTÍR

Při vyvolání či ukončení pohybu (za jakýchkoliv okolností) musí majitel namířit jeho klepeta na 2 pole. Tato pole musí být ve vzdálenosti 1 pole od štíra a 1 pole od sebe navzájem. Na začátku události Konfliktu (před vyhodnocením jakýchkoliv bojů), zničte všechny sousední monumenty, na které Obří štír ukazuje (musí tedy být ve stejné oblasti jako štír). Zničené monumenty a žetony Ankh vraťte do příslušných zásob.

SFINGA

Soupeřovy figury, které sousedí se Sfingou, nepřidávají v boji svou sílu. Pokud Sfinga sousedí s figurou na poli vody, daná figura nepřidává svou sílu v žádném boji, kterého se účastní. Sousedí-li Sfinga se soupeřovou Sfingou, navzájem si ruší sílu.

AUTOŘI

Autor hry: Eric M. Lang

Ilustrace: Adrian Smith

Vedoucí produkce: Thiago Aranha

Produkce: Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Shafiq Rizwan a Kenneth Tan

Umělecký ředitel: Mathieu Harlaut

Grafický design: Marc Brouillon, Fabio de Castro, Louise Combal, Max Duarte a Júlia Ferrari

Ředitel miniatur: Mike McVey

Modelování: David Camarasa, Yannick Hennebo, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Patrick Masson, Thierry Masson, Jose Roig, Remy Tremblay a RN Estudio

Hrací plán a ilustrace karet: Nicolas Fructus

Vedoucí vývoje: Marco Portugal

Vývoj: Leo Almeida

Pravidla: Michael Hurley

Úprava: Jason Koepp

Fotografie miniatur: Jean-Baptiste Guiton

Test hry:

Adriano Trotta, Ahmed Khalifa, Ale Veiga, Aleksandra Geron, Alessandro Notte, Alexandre Milagres, Alexandre Najjar, Andre Albuquerque, Anthony Walker, Beatrice Sgaravatto, Bernardo Khater, Bogdan Tudose, Bruna Santos, Bruno Pinuca, Caio Quinta, Daniel Serafim, Eduardo Vilela, Fábio Cury, Felipe Galeno, Felipe Souza, Fernando Costa, Fernando Mesentier, Flávio Oota, Gabriel Dias, Hadrien Ingrassia, Helena Dutt-Ross, Ivo Rafael, James Wilkinson, Jeff Fraser, João José Gois, Jordy Adan, José Martins, Lucas Martini, Luís Siqueira, Luiz Coelho, Marco Aurélio Vieira, Mare Tine, Matheus Almeida, Murilo Pinho, Norman Ingrassia, Pam Yumi, Pati Brolezzi, Paulo Andrade, Pedro Ferreira, Pedro Youkai, Pierluca Zizzi, Rafael Baldam, Remo Turchetti, Renan Lushon, Robert Coelho, Rod Mendes, Rodrigo Denicol, Rodrigo Sonneso, Rodrigo Canaan, Safuan Tay a Silvio C Martins

Vydavatel: David Preti

Příprava české verze: Gamera Studio, s. r. o.

Český překlad: Petr Pelikán

Výrobce/Výrobca: © 2020 CMON Global Limited, 201 Henderson Road #09-23/24, Singapore 159545 • © 2021 CMON Global Limited, všechna práva vyhrazena/všetky práva vyhrazené. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez výslovného povolení/ Žiadna časť tohto produktu nesmie byť reprodukována bez výslovného povolenia. Guillotine Games a logo Guillotine Games jsou/sú obchodní/obchodné známky Guillotine Press Ltd. Ankh: Gods of Egypt, CMON a logo CMON jsou/sú obchodní/obchodné známky CMON Global Limited. Gamegenic a logo Gamegenic jsou/sú TM, ® & © Gamegenic GmbH, Německo/Nemecko. **CZ:** Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit. **UPOZORNĚNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Obal není hračka, před použitím ho odstraňte z dosahu dítěte, může způsobit zadusení. Použitý obal odhodte do koše. **SK:** Uchovajte tieto informácie pre neskoršiu potrebu. Skutočné herné súčasti sa môžu od tých vyobrazených lišit. **UPOZORNENIE:** Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti – nebezpečenstvo zadusenia. Obal nie je hračka, pred použitím ho odstráňte z dosahu dieťaťa, môže spôsobiť zadusenie. Použitý obal odhodte do koša. Krajina pôvodu: Čína.

PŘEHLED PRAVIDEL



PRŮBĚH TAHU

- ▶ Hráči se střídají v tazích, ve kterých provádějí 1 nebo 2 akce.
- ▶ Zvolte svou první akci, posuňte její ukazatel akce, vyhodnoťte danou akci.
Spuštěna událost: Posuňte žeton události, vyhodnoťte událost, konec tahu.
Nespuštěna událost: Proveďte druhou akci.
- ▶ Svou druhou akci můžete volit pouze z **akcí, které jsou níže než první akce**. Posuňte její ukazatel akce, vyhodnoťte akci.
Spuštěna událost: Posuňte žeton události, vyhodnoťte událost, konec tahu.
Nespuštěna událost: Konec tahu.

Poznámka: *Je-li to možné, musíte posunout druhý ukazatel, a to i v případě, že nemůžete nebo nechcete provést druhou akci.*

AKCE



Pohyb figur:

Pohněte každou svou figurou až o 3 pole.



Vyvolání figury:

Vezměte 1 figuru ze své zásoby a umístěte ji na hrací plán tak, aby sousedila s jinou vaší figurou nebo ovládaným monumentem.



Získání stoupců:

Vezměte si 1 stoupec za každý monument (váš nebo neutrální), se kterým sousedí vaše figura.



Odemknutí schopnosti Ankh:

Obětujte tolik stoupců, jaká je úroveň právě odemykané schopnosti Ankh. Při odkrytí symbolu Strážce ovládnete figuru Strážce stejné úrovně.

UDÁLOSTI



Ovládnutí monumentu:

Ovládněte 1 neutrální monument, se kterým sousedí vaše figura. Pokud již na hracím plánu nejsou neutrální monumenty, ovládněte místo toho sousední soupeřův monument.



Velbloudí karavana:

Umístěte až 6 velbloudů a rozdělte oblast na 2 nové oblasti o velikosti alespoň 6 polí. Umístěte následující žeton pořadí konfliktů do jedné z nových oblastí. Poté můžete prohodit žeton z jedné ze dvou nových oblastí s jakýmkoliv jiným žetonem.



Konflikt:

Hráč, který spustil událost, si vezme žeton nerozhodného boje. Poté popořadě zkontrolujte **všechny oblasti**:

- ▶ **Dominance (jeden hráč):** Zisk 1 bodu zbožnosti za každou převahu v monumentech, kterou máte. Poté zisk 1 bodu zbožnosti za dominanci nad danou oblastí.
- ▶ **Boj (více hráčů):** Berte v potaz pouze hráče, figury a monumenty, které se nacházejí v oblasti.
 - 1. Vyberte a otočte karty:** Všichni hráči zvolí a otočí bojovou kartu.
 - 2. Stavba monumentu:** V opačném pořadí dle zbožnosti vyhodnoťte všechny zahraniční karty Stavba monumentu.
 - 3. Vyhodnoťte zamoření:** Vyhodnoťte všechny zahraniční karty Zamoření kobyilkami.
 - 4. Převaha monumentů:** V opačném pořadí dle zbožnosti každý hráč získá 1 zbožnost za každou převahu monumentů, kterou má.
 - 5. Vyhodnocení boje:** Hráč s nejvyšší silou vyhrává boj, získává 1 zbožnost a zabije všechny nepřátelské figury. V případě nerozhodného boje všichni hráči prohrávají a všechny figury jsou zabity. Žeton nerozhodného boje je možné jednou za Konflikt použít ke zvrácení remízy.
- ▶ **(Hra 3 a více hráčů) Po třetí události Konfliktu:** Poslední dva bozi na stupnici zbožnosti se spojí.
- ▶ **Po čtvrté události Konfliktu:** Vyřadte všechny bohy v červené části stupnice zbožnosti.

VÍTĚZSTVÍ

- ▶ Dosáhněte posledního pole stupnice zbožnosti.
- ▶ Jediný bůh ve hře po čtvrté události Konfliktu.
- ▶ Nejvyšší zbožnost po páté události Konfliktu.

DŮLEŽITÁ PŘIPOMÍNKA:

BOZI NEMOHOU BÝT NIKDY ZABITI

FIGURY A MONUMENTY V RŮZNÝCH OBLASTECH
NEJSOU NAVZÁJEM SOUSEDÍCÍ